no.478
1994年 8/15
アミューズメント通信
AUGUST 15, 1994

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国アタリゲームズ社社長

中島英行氏が死去

業務用日米の業界の架け橋として貢献

中島　英行氏（なかじま・ひでゆき＝米国アタリゲームズ社社長）七月十二日午前十時四十七分、肺がんのため東京都多摩市内の聖丘病院で死去、六十四歳。東京都出身。自宅は東京都豊島区目白二の十五の五。葬儀・告別式は十五日午前十時から府中市内の日華・多磨葬祭場で行なわれた。喪主は妻慧子（さとこ）さん。

日本の業界から出て米国大手メーカーの社長となり、国際的な手腕を高く評価された中島氏は、業務用分野での日米双方の業界間の理解を広げた功労者でもあった。五一年に青山学院大文を中退。五四年から相模原米国医学研究所、六四年から日本加工製紙㈱、七二年から日本ゼラパック加工紙に勤務した。七三年十一月に旧アタリ社の子会社、アタリジャパン㈱の取締役副社長に就任、AM業界入りした。

㈱ナムコが七四年八月にアタリジャパンを買収し、七八年六月に子会社ナムコアメリカ社を設立したのに伴い、中島氏はナムコアメリカ社の初代社長に就任。ナムコには八〇年九月に入社、海外事業部長、八二年取締役となったが、八五年に日本での役職を離れた。

八五年二月にナムコがアタリゲームズ社の株式をグループとして五〇％近く買い進め、実質的経営権を取得したのに伴い、アタリゲームズ社の社長を兼任。また八八年七月にナムコがアタリゲームズ社の株式をタイムワーナー社に売却、経営から撤退したのに伴い、ナムコアメリカ社の社長を退任し、以後アタリゲームズ社の社長に専念した。

七二年に設立された旧アタリ社と、八四年七月に家庭用と分かれたアタリゲームズ社は、業務用TVゲーム機の歴史を構成する大きな存在となっており、中島氏は七三年以来旧アタリ社の日本法人の経営と、八五年以来アタリゲームズ社の経営に携ってきた。ナムコでの働きも大きかったが、旧アタリ社とアタリゲームズ社でもそのらつ腕ぶりを発揮した。

タイムワーナー社では娯楽部門のアタリゲームズ社、テンゲン社（日米に各一社ある）、タイムワーナー・インターラクティブ社の各子会社を、「タイムワーナー・インターラクティブ社」として統合再編すると、今年四月に発表している。関係者によると、この再編にもかかわらずアタリゲームズ社はその名を残す（テンゲンは将来その名を変える）とのことであるが、なお明らかではない。再編を進める上でも、中心人物のひとりとなる中島氏が病気に倒れたため、遅れたとも見ることができる。

中島氏は末期がんを承知していたようで、米国サンノゼの自宅など整理した上で、六月九日に帰国、入院していた。六月三十日付でアタリゲームズ社の社長も退任した。後任社長には、タイムワーナー社のジェフリー・ホームズ上級副社長が、兼任することになる。

92年3月、アタリゲームズ社で故中島英行氏

偉大な業界人失う
セガ社・中山社長談

アリゾナ州の土地に散骨してほしい、というのが遺言だった。日本人でありながらアメリカを最後まで愛したユニークな個人であり、寝食を忘れて仕事に打ち込むほどの働きぶりで、筋を通すことを大事にした偉大なビジネスマンだった。

経営者としての立場を越えて、信念を貫く姿勢を示した。日米の業界にあって、貴重な架け橋となっていただけに、中島氏の死は大きな損失となる。惜しい人を失った。

激論を闘わせた仲
ナムコ・中村社長談

（経営の考えなど）行き違いがあって、必ずしも（中島氏とナムコの関係は）ハッピーではなかったが、ナムコとしては米国での戦略をすべて中島氏に賭けたのも事実だ。かれとは机を叩くほど激論を闘わせたこともある。

素晴しい経営者であり、この仕事（AM機事業）にどれほどの愛情を持っているかを、身を持って示した人物だった。

世界初のVRライド

「VR－1」などで集客

横浜ジョイポリス、7月20日オープン

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、横浜市中区新山下に建設したテーマパーク「ジョイポリス」のプレスプレビューを七月十八日に行なった後、二十日オープンさせ話題となっている。

同パークは同社〝AMテーマパーク構想〟に基づく最初の本格的施設で、最先端技術を駆使した〝インタラクティブ・エンターテイメント〟をキーコンセプトとしている。

約一万二千平方㍍の敷地に、延べ床面積約八千三百平方㍍のテーマパーク棟を中心として、カラオケ棟やレストラン棟など計六棟で構成している。

うちテーマパーク棟は三階建てになっており、フロア中央部に設けられたエスカレーターと階段を中心として、七種のアトラクションとAMゲーム機、乗物機など計約二百二十台の機械が配置されている。

とくに同パークのメインとなっているアトラクション「VR－1」に話題が集中している。これはヘッドマウンテッドディスプレイ（HMD）を使った立体シューティングゲームと揺動式ライドを組合わせた世界初のもの。乗客が見るのはCG画像で、ライドは一台八人乗りを計四台設置。

このほか新開発の遊戯施設が二種ある。一つは「レールチェイス・ザ・ライド」。これは屋内コースターだが、コース途中に設けられたターンテーブルで後進するほか、シューティングゲームを行なう場面も設定されている。

もう一つは「マッドバズーカ」。金網で覆ったカートに乗り込み、ボールを発射し他車の的を狙うというもの。

その他のアトラクションは「ガルボ」（大阪・ATC）に設置されている「ゴーストハンターズ」、「アストロミノン」、「AS－1」などがある。

「VR－1」に乗りHMDを装着した乗客のようす

なお同パークは入場料制を採用し、遊園施設を中心にした〝テーマパーク〟だとしており、風営対象外となっている（次号で詳報）。

カプコン、役員異動

枚田氏米国派遣

東京支店長に小野寺氏

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、六月二十九日の株主総会に伴う役員異動（内容は本紙第475号で既報）の後、七月一日付でカプコンUSA社の社長交代を含む異動を実施した。

部門名では国内関連事業を国内関連会社に、海外関連事業を海外関連会社にそれぞれ呼称を統一することになった。

（7月1日）兼技術・管理部門管掌、副社長国内関連会社・生産部門管掌門脇精氏▽兼社長室長、常務経営企画統括部長兼関連事業部長大島平治氏▽営業統轄（営業部門管掌）常務岡田光雄氏▽社長付特命部長（カプコンUSA社長）取締役中山喜仁氏▽兼コンシューマ営業統括部長（営業企画統括部長）取締役ニューメディア事業室長坂井昭夫氏▽カプコンUSA社長（コンシューマ営業総括部長兼東京支店長）取締役枚田隆一氏▽兼総務部長兼法務室長、取締役総務統括部長河本文朗氏▽兼上野事業所長、取締役生産統括部長兼松原事業所長吉川正夫氏▽兼海外営業第二部長兼海外業務室長、取締役海外営業統括部長笹谷実氏▽アミューズメント施設統括部長兼東京支店長、取締役小野寺輝夫氏。

新任取締役の略歴は次のとおり。河本文朗氏は六一年に三菱銀行入行、八四年に同行国際金融部部長代理。八九年一月に関商事㈱取締役。九三年四月カプコン総務本部副本部長兼人事部長、九四年二月から総務統括部長。五十七歳。

吉川正夫氏は六二年に㈱日立製作所入社、八四年オーディオ部長、八八年に横浜工場オーディオ推進センター長。九三年七月カプコン製造本部副本部長、九四年二月から生産統括部長。五十六歳。

青木隆氏は七三年に日本ソフトウェア開発㈱入社、七九年に㈱ユニバーサル入社、八一年に日本カプセルコンピュータ㈱入社、九二年十月カプコンのソフトウェア技術部長、九四年二月から商品開発統括部長。四十四歳。

吉田正男氏は六五年に常盤商事㈱入社、翌年直江津信用金庫入社。七九年二月にアイレム㈱入社。九二年十月カプコンのアミューズメント事業部長、九四年二月からアーケード営業統括部長。四十七歳。

笹谷実氏は六二年に蛇の目ミシン工業㈱入社。八〇年にアイレム㈱入社。九二年二月カプコン海外営業部長、九三年四月海外営業本部副本部長兼欧州営業部長、九四年二月から海外営業統括部長。

小野寺輝夫氏は六九年に㈱シグマ入社、八五年商品部長、八九年取締役、九〇年常務を経て、今年五月に退社。六月からカプコン顧問。五十歳。

メーカーの製造物責任制度

PL法成立、来夏施行

7月1日公布、「推定規定」は見送り

製造物責任（PL）法が六月二十二日に成立、七月一日に公布された。約一年間の周知期間を経て、九五年夏から施行する。欧米の多くの先進国で、すでに整備されているPL制度が、日本で初めて導入されることになり、AM業界でもメーカー責任など具体的に直面せざるをえなくなる。

PL制度は、欠陥商品による事故で被害を受けた消費者、ユーザーを保護するもので、欧米では欠陥のある事実だけを立証すれば、賠償請求が認められることが、判例法としてかなり前から確立していた。このため、メーカーが訴えられる場合に備えるPL保険という保険制度も発達しているほど。欧米市場で製品を展開している日本企業は、PL制度をよく理解しておく必要がある、とされてきた。

日本でのPL制度導入は、かなり以前から課題とされてきたが、どこまで消費者、ユーザーの利益を守るべきかで長い間議論が続けられた。四月十二日に国会に提出されたPL法案は、まず「推定規定」をはずすことで、実質的なPL制度導入を図ったのが特徴となっている。「推定規定」は、欠陥がなかったことをメーカー側が証明しない限り、欠陥があったとみなすというもの。この責任原則は当面見送られた。

公布されたPL法は全部で六条から成る短かい法律で、第一条目的、第二条定義、第三条製造物責任、第四条免責事由、第五条期間の制限、第六条民法の適用、となっている。

「製造物」の定義では「製造または加工された動産」となっており、サービスや情報、ソフトウエアなどは除外される。

こうした製品の欠陥により事故が起こった場合、メーカーは損害賠償の責任を負うことになるが、欠陥があることを予知できない場合は責任を免がれる。請求権の時効は三年間、製品の引き渡し後十年以内と定められた。

奈良県広陵町がゲーム場の

建築を条例規制

兵庫県宝塚市、西宮市に続き

奈良県北葛城郡にある広陵町議会が六月二十四日、パチンコやゲーム場などの建築を規制する条例を全会一致で可決、七月一日付で公布、施行した。ゲーム場まで含む建築規制条例は、兵庫県宝塚市（八三年八月）、同西宮市（九二年十一月）に続くもの。風営法とは関係なく、条例で定めた地域での建築を禁止しており、西宮市の場合は罰則もある。

広陵町の建築規制条例が対象とするのは、パチンコ店、ゲームセンター、ラブホテルの三種。「ゲームセンター」は、風営法第二条第一項第八号に規定されている営業を目的とする建築物、とされている。

これらの建築物は、都市計画法に基づく市街化調整区域など、条例が定める地域で建築することができない。これに反して建築する者に対し、町長は中止命令を出すことができる。

広陵町の建築規制条例は、パチンコ店の出店に対する住民の反対運動が強まったことによる。しかし、ゲームセンターについては許可が必要な営業所と、必要でない営業所があることなど、どう解釈するのかは不明であり、風営法自体の矛盾に衝突する可能性がある、と考えられる。

カプコン新作展

「ヴァンパイア」

東京など全国8会場で披露

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は六月二十二日から二十七日までの間に全国八会場でプライベートショーを開き、TVゲーム機「ヴァンパイア」を発表した。

同発表会は二十二日、東京会場（新宿の東京ヒルトン）を皮切りに、二十四日に大阪会場（梅田の大阪ヒルトン）、二十七日には札幌（京王プラザ）、仙台（ホテル仙台プラザ）、新潟（カプコサーカス新潟東店）、名古屋（ホテルキャッスルプラザ）、岡山（カルチャーホテル）、福岡（東京第一ホテル福岡）の六会場でそれぞれ開かれ、東京会場には八百人、大阪会場に五百五十人、このほかの各会場には百—二百人の計約二千二百人のオペレーターら関係業者が集まった。

「ヴァンパイア」は同社"CPシステムII"第五弾となるモンスター同士の格闘ゲームで、奥行きのある画面背景の中、キャラクターの動きが「ストII」シリーズより一段と滑らかになり、ダイナミックな動きや独特の技を採用したことなどが特徴（本紙前号「話題のマシン」参照）。このため二百二十四メガのマスクROMを使用している。

同社では「今後モンスターによる格闘ゲームをシリーズ化していく」としている。

なおオペレーターが独自で同ゲームのゲーム大会を開催できるように、運営マニュアルや賞品などをセットにした「ゲーム大会開催キット」も配布。さらに同大会の入賞者には、「ヴァンパイア全国大会」（ゲーメスト主催、九月十五日東京で開催予定）への参加券も贈られることになっており、同ゲームのプロモーションにかなり力を入れている。

カプコン展にて、上は大阪会場で辻本社長と説明嬢、下は東京会場

JAMMA／JAPEA共催、AMショー

65社で1393小間に

削減調整せずに小間位置を決定

JAMMA／JAPEA共催による第32回AMショー（九月二十一—二十三日、千葉・幕張メッセ）の出展申し込みは六十五社（昨年六十七社）となり、AMショー委員会（中山隼雄委員長）では七月十五日、東京・霞が関の東海大学校友会館で出展社説明会、小間位置決定会を開き、各出展社の小間位置を決めた（**次ページに掲載**）。

申し込み小間数は千三百九十三小間で、予定していた千五百小間を下回ったため、今回は削減調整せずに申し込み小間数どおりの出展小間となった（昨年は削減し千五百一小間に調整）。

結果的に昨年より二社、百八小間減少したわけだが、前回出展社のうち十三社が今回出展せず、新たに十社が加わったため二社減少となった。出展しなかった十三社には、アイレム、関西精機製作所、東亜プランなどが含まれている。出展する十社にはビスコ、アクシス、テクノスジャパンなどが含まれている。小間数ではカプコン、ジャレコ、コナミが二十小間以上も減らしたのが目立つ。これらは業績を反映するものと見られている。

なお海外からは五社が出展し、うち二社は共同小間となっている。また初出展の米国レーザートロン社とオムニ社は、同日の出展社説明会直前に開かれたJAMMA理事会でJAMMAへの入会が承認されている。さらにショー委員会では、出展申し込み締め切り後の申し込み（バーリーサービス）や小間数追加（ヒューマン）も、今回は小間に余裕があるので特別に認めることにした。

小間位置は各ゾーンごとに申し込み小間数の多い順に抽選で決められ、同数の場合は話し合いか抽選で決定した。

出展社名（五十音順。数字は小間数）㈱アイマックス3、㈱アクシス11、朝日エンジニアリング㈱12、旭精工㈱8、㈱アトラス20、㈱アミューズ3、㈱アミューズメント産業出版2、㈱アミューズメント通信社2、伊藤忠産機㈱3、㈱エイブル・コーポレーション12、㈱エス・エヌ・ケイ120、㈱岡本製作所4、㈱カトウ製作所8、㈱カプコン100、㈱コインジャーナル3、コナミ㈱80、㈱こまや8、㈱サノヤス・ヒシノ明昌10、サミー工業㈱24、サン電子㈱18、㈱サンワイズ16、三和電子㈱5、㈱シグマ50、㈱ジャレコ40、㈱スクラッチ8、セイミツ工業㈱4、㈱セガ・エンタープライゼス136、㈱禅10、泉陽興業㈱／泉陽機工㈱6、綜合ユニコム㈱2、㈱総商14、大仙産商㈱3、㈱タイトー100、㈱高田工業所4、㈱タカラアミューズメント24、㈱宝娯楽8、タスコ㈱20、データイースト㈱35、㈱テクノスジャパン9、テクモ㈱40、㈱トーケン2、㈱トーゴ42、㈱トーワジャパン40、㈱ナムコ120、日邦産業㈱6、㈱日本コンラックス3、バーリーサービス㈱3、㈱バンプレスト55、㈱ビスコ20、ヒューマン㈱18、富士電子工業㈱6、豊永産業㈱8、㈱ホープ12、真砂工業㈱6、マルカ㈱10、ミゼッティ工業㈱4、㈱友栄2、㈱ユウビス32、㈱ローラートロン10。

《海外出展社》オムニ社1、レーザートロン社2、ドイル・インターナショナル社／ボブスペースレーサー社5、ワールドフェア社1。

トーゴ新作展として

新施設を小型化

ミニ「ゴーストの館」発売を予告

㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）は六月十六日、同社では初のプライベートショーを東京・浅草の花やしきにあるアーナンダビルで開催した。

これは同社特機事業本部が担当、同社開発の遊園施設「サウンドイリュージョン・ゴーストの館」（本紙第474号参照）の小型版発売を予告するもの。花やしきの同施設の試乗会を行なった上で、十二人用の同施設を二十四人用にしたものを開発中であり、今秋に発売する予定だとしている。

会場には発売中の同社のアーケードゲーム機やプライズゲーム機も展示され、オペレーターら約百人が来場した。

「花やしき」での「ゴーストの館」入口部分のようす

AMショー'94小間配置

9月21—23日

日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

（配置図中の数字は小間の長さをメートル単位で示す）

第2ホール: 12 6 カトウ製作所 / セイミツ工業 / トーケン / 富士電子工業 / 15 6 ローラートロン / 20 8.1 ヒューマン / 20 9 アトラス / 20 9 タスコ / 20 10.8 サミー工業 / 21 15 データイースト / 50 14.4 コナミ / 50 18 カプコン / 50 21.6 ナムコ / 9 6 真砂工業 / 6 岡本製作所 / 日本コンラックス / 友栄 / 高田工業所 / 15 6 サノヤス・ヒシノ明昌 / 6 禅 / 12 6 こまや / 16.5 アクシス / 18 6 エイブル・コーポレーション / T.C.Works / 救護センター

第3ホール: 伊藤忠産機 / 6 6 ミゼッティ工業 / 12 豊永産業 / 6 9 泉陽興業 泉陽機工 / 12 9 朝日エンジニアリング / 6 9 日邦産業 / 12 9 ホープ / 18 21 トーゴ / 18 25 シグマ / ユーロスロット（ワールドフェア社） / コインジャーナル / 休憩コーナー

第4ホール: 20 14.4 ユウビス / 20 18 トーワジャパン / 18 20 ジャレコ / 22 22.5 バンプレスト / アミューズメント産業出版 / アミューズメント通信社 / 綜合ユニコム / 大仙産商 / アミューズ / 15 6 マルカ / 広報センター

第5ホール: アイマックス / バーリーサービス / 12 6 宝娯楽 / 12 6 旭精工 / 12 6 スクラッチ / 13.5 テクノスジャパン / 50 18 タイトー / 50 21.6 エス・エヌ・ケイ / 51 24 セガ・エンタープライゼス / 21 6 総商 / 20 7.2 サンワイズ / 20 8.1 サン電子 / 20 9 ビスコ / 20 10.8 タカラアミューズメント / 20 18 テクモ / オムニ社 / ドイル/ボブス / レーザートロン / 三和電子 / 本部事務局 / 出展社休憩室 / 休憩コーナー

株式公開メーカー８社の連結決算揃う

コナミは連結赤字

カプコンは大幅減益、ナムコは順調

子会社や関連会社の業績を含めた九四年三月期の連結決算が、六月末までに明らかになった。日本ではまだ単独決算を基本としているが、米欧では連結決算が主流を占めており、近い将来は日本でも連結決算に移行するとみられているほど。

業界関連の公開八社の連結決算は、コナミ㈱が六月二十九日、テクモ㈱が同二十三日にそれぞれ発表されたほか、残り六社は五月中に単独決算とともに発表していた。

今回八社の連結決算は、全般に好調だった九三年三月期と比べ、㈱ナムコを除いて大幅に後退しているのが目立つ。その原因は家庭用欧米市場の混迷と、業務用では国内消費の低迷に絞られるもようで、これに各社のヒット作の有無などが加わっている。

株式公開メーカー８社の94年３月期連結決算

	売上高	経常利益	当期損益
任天堂	4,856 (▲23.5)	928 (▲44.2)	526 (▲40.6)
セガ社	4,165 (0.1)	216 (▲62.3)	112 (▲63.5)
タイトー	942 (0.4)	57 (3.2)	24 (▲10.4)
ナムコ	876 (18.1)	45 (13.5)	21 (7.8)
カプコン	869 (5.6)	88 (▲37.3)	35 (▲48.0)
コナミ	411 (―)	0.7 (―)	▲28 (―)
ジャレコ	117 (▲17.0)	0.8 (▲83.5)	0.9 (▲44.8)
テクモ	112 (▲24.1)	6 (▲54.4)	3 (▲60.0)

単位億円。▲印はマイナス。カッコ内は前年比増減率。コナミは前年が６ヵ月決算なので比較できない

任天堂

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の連結決算は、米国のニンテンドー・オブ・アメリカ社、NESマーチャンダイジング社、NHR社、HFI社、カナダのニンテンドー・オブ・カナダ社、ドイツのニンテンドー・オブ・ヨーロッパ社、スペインのニンテンドー・エスパーニャ社、フランスのニンテンドー・フランス社の八社を含んでいる。

同社の連結売上高は前年比二三・五%減の四千八百五十六億一千百万円、経常利益は四四・二%減の九百二十八億三千二百万円、当期利益は四〇・六%減の五百二十六億五千三百万円。

同社では、売上高の九割以上が同一事業によるものとして、内わけを示していない。なお海外売上高（親会社の輸出と海外子会社の売上高の合計額から連結会社間の内部売上高を引いたもの）比率は、前年の六二・五%に対し五二・七%と低下した。

セガ社

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の連結決算は、米国のセガ・オブ・アメリカ社、セガ・エンタープライゼスUSA社、英国のセガ・ヨーロッパ・グループ社、セガ・ヨーロッパ社、フランスのセガ・フランス社など十五社（昨年十一社）を含んでいる。

同社の連結売上高は前年比〇・一%増の四千百六十五億四千万円、経常利益は六二・三%減の二百十六億四千六百万円、当期利益は六三・五%減の百十二億一千六百万円。

連結売上高のうち、業務用は前年比八・五%減の五百三十四億二千七百万円、家庭用は〇・八%増の三千十一億四千四百万円、オペレーション収入は五・一%増の六百十九億六千八百万円。海外売上高比率は六九・六%（前年七〇・一%）。

タイトー

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）の連結決算は、米国のタイトー・アメリカ社、英国のタイトー・ヨーロッパ社を含むもの。連結売上高は前年比〇・四%増の九百四十二億円、経常利益は三・二%増の五十七億一千九百万円、当期利益は一〇・四%減の二十四億六千六百万円。

同社の連結売上高のうち、製品販売（業務用と家庭用の区別は示されていない）は前年比〇・二%減の三百十二億三千万円、オペレーション収入は〇・四%増の六百二十四億九千九百万円、その他が四二・〇%増の四億六千九百万円。海外売上高比率は、前年の五・五%から三・八%に下がった。

ナムコ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の連結決算は、米国のナムコ・アメリカ社、ナムコ・オペレーションズ社、アラジンズ・キャッスル社、ナムコ・ホームテック社、英国のナムコ・ヨーロッパ社、ブレントレジャー社、ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社、㈱イタリアントマトの八社を含んでいる。

同社の連結売上高は前年比一八・一%増の八百七十六億四千百万円、経常利益は一三・五%増の四十五億四千五百万円、当期利益は七・八%増の二十一億九千六百万円と順調。

連結売上高のうち業務用は二五・九%増の二百四十六億九千四百万円、家庭用は二五・六%増の百三十二億一千百万円、オペレーション収入は一四・六%増の四百七十二億四千三百万円、飲食事業が一二・四%減の二十四億九千百万円。海外売上高比率は、前年の一三・五%から二一・七%へと上昇した。

カプコン

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）の連結決算は、米国のカプコンUSA社、G&Gソフトウエア社、ブリックロード社、ドイツのカプコン・ヨーロッパ社、メキシコのカプコン・メヒコ社、香港のカプコン・エイシア社、㈱カプトロン、㈱ステイタスの八社を含んでいる（米国のゲームスター社はまだ非連結子会社）。

同社の連結売上高は前年比五・六%増の八百六十九億四千八百万円、経常利益は三七・三%減の八十八億三千三百万円、当期利益は四八・〇%減の三十五億三千百万円。カプコンUSA社関係の業績不振で大幅減益となった。

連結売上高のうち業務用は前年比〇・九%減の二百十八億四千六百万円、家庭用は七・八%増の五百六十億二千五百万円、その他は八・八%増の九十億七千六百万円。海外売上高比率は、前年の四九・二%から四一・〇%に下がった。

コナミ

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）の連結決算は、米国のコナミ・アメリカ社、英国のコナミUK社、パルコムソフトウエア社、ドイツのコナミ・ドイツ社、コナミエンタテイメント㈱を含んでいる（コナミ台湾社はまだ非連結子会社）。

コナミの連結売上高は四百十一億一千四百万円、経常利益は七千九百万円、当期損失は二十八億九千百万円。連結赤字となったのは過去初めて。米国家庭用の在庫処分二十二億円に、為替差損十億円が加わったため。

同社の前期（九三年三月期）は六ヵ月決算のため、前年比はできない。

連結売上高のうち業務用は八十五億四千五百万円、家庭用は二百三十九億三千万円、パチンコメーカー向け液晶ゲームは四十八億四千五百万円、LSIデザインは三十七億九千二百万円。海外売上高比率は四六・四%。

ジャレコ

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）の連結決算は、米国のジャレコUSA社を含むもの。連結売上高は前年比一七・〇%減の百十七億九千九百万円、経常利益は八三・五%減の八千四百万円、当期利益は四四・八%減の九千五百万円。

連結売上高のうち業務用は前年比二二・四%減の六十九億八千四百万円、家庭用は一〇・一%減の三十五億六千万円、オペレーション収入は〇・九%減の九億八千二百万円、その他は〇・三%減の二億七千百万円。海外売上高比率は二七・五%（前年二一・一%）。

テクモ

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）の連結決算は、米国テクモ社とテクモプロダクツ㈱を含むもの。連結売上高は前年比二四・一%減の百十二億四千五百万円、経常利益は五四・四%減の六億四百万円、当期利益は六〇・〇%減の三億一千八百万円。

連結売上高のうち業務用は前年比二五・八%減の二十六億一千九百万円、家庭用は二四・一%減の七十億円、オペレーション収入は二〇・八%減の十六億二千五百万円。海外売上高比率は、前年の三四・〇%から四七・九%へ上昇した。

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月23日～7月6日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。なお新実用新案法による登録が七月二十六日から始まった。

特許出願公告

六月二十九日＝「空間ゲーム機」、三村建治（神奈川）、6-49108、61-89896。

特許出願公開

六月二十八日＝「電子ゲーム装置」、㈱日立製作所（東京）、6-178843、4-331391。「回胴式遊技機」、㈱オーイズミ（神奈川）、6-178844、4-331883。「メダルゲーム機」、同、6-178845、4-331884。同、6-178846、4-331886。「遊技機」、同、6-178869、4-331885。「風力による走行体を使用したゲーム機」、富士電子工業㈱（千葉）、6-178866、4-334409。「遊戯機用の景品払い出し装置」、サミー工業㈱（東京）、6-178867、4-333933。「円板状体送り出し装置」、ハイメックス㈱（大阪）、6-178868、4-330825。「外部ボリューム制御機能付き音源チップ」、㈱ハドソン（北海道）、セイコーエプソン㈱（東京）、6-178870(請)、4-284988。「外部音声信号入力端子付き内部ミキサーを含む音源チップ」、同、6-178871(請)、4-284989。「複数音源出力部を内蔵する音源チップで構成されるコンピューターゲーム装置」、同、6-178872(請)、4-284990。「遊戯方法およびその設備」、木下孝一（愛知）、6-178873、4-360724。

七月五日＝「遊戯機」、㈱ソフィア（群馬）、6-182023(請)、5-228047。同、6-182024(請)、5-228049。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、6-182025、4-335753。「コインゲーム機」、㈱シグマ（東京）、6-182027、4-334410。「特典付与機能付きビデオゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-182053、4-268061。「ビデオゲーム用電気刺激装置」、同、6-182054、4-286651。「遊技機」、㈱半導体エネルギー研究所（神奈川）、6-182055、4-357091。同、6-182056、4-357092。「遊戯場設備」、同、6-182057、4-357093。

実用新案出願公開

六月二十八日＝「ボート遊戯施設におけるボート乗降装置」、日立造船㈱（大阪）、6-46787、4-84359。「ボート遊戯施設」、同、6-46788、4-82606。

七月五日＝「遊戯装置」、ニベックス㈱（東京）、富岡俊夫（群馬）、6-48775、4-85033。「クレーンゲーム機用景品吊上装置」、㈱タイトー（東京）、6-48779、4-85087。「クレーンゲーム機用景品箱」、同、6-48780、4-90894。「旋回コースター」、比屋根隆明（沖縄）、6-48785(請)、4-90629。

北関東／東北地区協議会共催

初のAOU管理者研修

36名が参加し店舗運営方法などを学ぶ

AOUの北関東地区協議会(中島豊彦会長)と東北地区協議会(坂武会長)の共催により初の「AOU店舗管理者研修会」が六月二十八－三十日、群馬県高崎市内の「サンピア高崎」で開かれ、女性三名を含む三十六名が参加した。

AOUではJOU、青少年育成国民会議との共催で、青少年に関する知識と指導力を身につけるための「青少年指導員養成講座」を八三年以来十四回実施してきており、最近は同講座に店舗運営管理に関する内容も盛り込んでいるが、同講座担当のAOU研修委員会は、店舗運営管理についての独立した研修会の開催を二年前から検討、今回実現させたもの。

同研修会は「店舗管理者として要求される基本的なマネージメント能力を修得できるよう指導する」ことを目的として、AOUが単独（各地区協議会が主催）で実施していくもので、企画、準備は研修委員会が行なうことになっている。参加資格は「AOU会員団体の傘下事業者またはその会社の代表者が推薦する従業員」で、主に店長クラスを対象としている。

初の同研修会は二泊三日で、参加費は二万円（宿泊費と食事五食を含む）。北関東地区から二十七名、東北地区から九名が参加した。

国民会議の森田廣副部長が全体の司会となり、初日は午後から一つの講義とグループディスカッションがあり夜八時まで、二日目はディスカッションの報告、講義、接客の実演ロールプレイング、レポート執筆があり夜八時近くまで、そして三日目は一つの講義があり正午に解散した。なお二日目と三日目は早朝トレーニングも行なわれた。

開講式では北関東地区協議会の中嶋会長が「中小オペレーターが経営を安定させるには、メーカーに頼らずオペレーター自身が考え行動していくことが大事だ。今回の研修はその参考になるものと思う」と挨拶した。また研修委員会の大野圭一委員長（AOU副会長）は、「AM業界発展のために役立つにはどうすればよいかを念頭におきながら、皆さんと一緒に勉強したい」と語った。

AOU店舗管理者研修会にて、講師の宮本映子氏（左上）、吉永宏氏（右上）、鈴木聖司氏（右）、下は研修会風景

2泊3日で3講義を討議

初日の講義は「接客の基準について」と題し、㈱ザ・アールの宮本映子取締役が講師となって進められた。

同氏は、「ゲーム場にとって接客は二十一世紀への生き残り戦略として不可欠であり、その基本は好印象を与えること」とし、その条件として挨拶、表情、身だしなみなど五項目を挙げ、実習を交えて説明。また店内のチェックリストなどの作成についても触れた。

グループディスカッションは「地域に密着した店舗作りに向けて」をテーマに、参加者が五つのグループに分かれて討議した。各グループが採り上げた内容は地域社会との交流、地域への還元やサービス、店内環境の整備、従業員教育、風営法の遵守などだった。なお各グループには、地元各協会の役員らがアドバイザーとして付いた。

二日目に各グループが討議内容を報告し、優秀な内容のグループを主催者側が表彰した。研修委員会の前委員長、佐久間正則氏は「良い意見が多く出されたが、一つでも実行に移すよう心がけてほしい」と語った。

この後、「店舗管理者の意識改革」と題し、日本YMCA同盟・広報室の吉永宏室長が講義した。

同氏は、店舗でのスタッフとのコミュニケーションなどについて、参加者を数グループに分け、それぞれに実例とその解決方法を提示させながら説明を加えた。最後に「人間関係で求められるのは自分自身をよく理解し、相手の気持ちを思いやることだ」とまとめた。

三日目の講義は「好ましいAM施設運営の基本」と題し、アミューズコンサルタントの鈴木聖司氏を講師として進められた。

同氏は、「AM施設の運営管理は機械管理からデータ管理、従業員や顧客の管理、演出まで含むもの」とし、それぞれについて説明した。うちデータ管理については、同氏の調査によるロケの基礎的データ（規模別の来場者数、客単価、メダルのペイアウト率など）を挙げ、データの取り方や活用方法などにも触れた。

閉講式ではAOUの入江昭造会長が挨拶し、参加者に「修了証」を手渡した。

群馬県協、臨時／通常総会

長井会長を再選

今年も地域催事に参加計画

群馬県アミューズメント施設営業者協会（事務局前橋市、長井日本機会長、会員三十二社）は五月十七日、伊香保温泉のホテル天坊で臨時総会および第十一期通常総会を開き、いずれも二十四社が出席した。

臨時総会は来ひんやオブザーバーを交えず会員のみで開かれ、任期満了に伴う役員改選が行なわれた。その結果、長井会長ほか過半数の役員が再選された。新役員態勢は次のとおり。

会長＝長井日本機氏㈲スターリース）、副会長＝古山辰昭氏（栄光娯楽商事）、里見治臣氏（北関東サトミ）。

事務局長＝井戸正弘氏（井戸リース）。

理事＝松本優氏（㈲宝鈴レジャー）、鈴木孝氏（富士リース）、山田孝夫氏（ヤマダビデオ）、伊能正和氏（㈱虎屋）、川島功氏（クエスト）、高橋誠二氏（㈱ナムコ）、中村和昭氏（セガ社）。

会計理事＝内山真太郎氏（㈱タイトー）。

監事＝後藤太一氏（関東スポーツセンター㈲）。

通常総会には会員のほか、来ひん四氏とメーカー十三社が出席した。

長井会長が挨拶した後、来ひんとしてAOUの桐谷克己事務局長、同協会顧問の土田武氏（行政書士）、県防犯協会の金山雅一専務、県警防犯課の菅谷利夫係長がそれぞれ挨拶した。その中で菅谷係長は、違法営業の徹底、ゲーム場開設時の法的規制の確認などについて語った。

続いて臨時総会で選出された新役員の紹介があり、議案審議に入った。

平成五年度事業報告案、収支決算案、六年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画では、今年も恒例の地域イベント「前橋七夕まつり」に同協会がロケ出店の形で参加し、その収益金を福祉関係へ寄付することなどを掲げている。

この後、出席メーカーによる新製品動向の説明、桐谷事務局長によるAOUの現況と活動についての説明があった。

総会終了後は懇親会が開かれた。

東京と大阪で タイトー新作展
「リアルパンチャー」を発表

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は七月七日に東京の本社ビルで、八日に大阪・心斎橋のホテルホリディイン南海でそれぞれプライベートショーを開き、パンチングマシン「リアルパンチャー」などを発表した。東京会場には約三百五十人、大阪会場には約二百人のオペレーターら関係業者が集まった。

「リアルパンチャー」は、CCDカメラにより実写取り込みを行なったプレイヤーの画像を、パンチするごとに崩していくというのを特徴としたもの（本号「話題のマシン」参照）。

このほか他社製アーケードゲーム機やプライズマシンも多数展示した。その内容は次のとおり。

フリッパー「デモリションマン」（米国ウィリアムズ社製）＝同名映画をもとに多くの仕掛けを採用したもの（本号「話題のマシン」参照）。

プライズマシン「てんくる」（ダイショー商会製）＝回転盤と電光点滅式を併用したもの。「ワンダーショット」（トーワジャパン）＝大型百四十ミリカプセルをパチンコ式に盤面に弾き出すもの。「エイリアンクラッシュ」（NMK製）＝レバーでUFOを移動させ、落下ボールをキャッチしていく。「ねこすろ」（フェイス製）＝メカスロットで大きな招き猫をデザイン。「チャレンジサッカー」（ユーコー／アイモ）＝電光ルーレット方式。「ザ・フラッシュチャンス」（エイブル）＝電光点滅式（本紙第476号「話題のマシン」参照）。

メダルゲーム機「ドリームターボ」（イーグル製）＝円形の回転盤がメダルを押し出すプッシャー式。「ドリーム97」（同）＝9リール8ライン式のメカスロットマシン。

タイトーのプライベートショーにて東京会場（上）と大阪会場

セガ社、NHKドラマに CG映像で協力
夏休み番組「木星脱出作戦」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はこのほど、NHKとフィルムオーストラリア共同制作のSF長編ドラマ「木星脱出作戦」に、CG映像制作で協力したことを明らかにした。

このドラマは、西暦二千百年の木星の衛星「イオ」を舞台に、主人公の少年少女たちがイオ脱出を通じて成長していくというSF大作。セガ社が作ったCGと実写を合成したシーンがいくつかあり、いずれも重要な意味を持つとされている。

セガ社のCG映像は、業務用TVゲーム「バーチャファイター」、映像シミュレーター「AS−1」用ソフト「メガロポリス」からの映像と、今回のドラマのため特別に作られた映像の三種。

このドラマは夏休み特別番組として、NHK総合テレビが七月二十二日から八月十日まで、計十二回にわたり放送する。日本以外では英国BBCなど、欧米、アジア計二十四ヵ国で放送される。

サノヤス・ヒシノ明昌の AM部門は22％
94年3月期の内わけ判明

㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）の九四年三月期の売上高四百七十七億二百万円のうち、レジャー事業本部（本部長＝若園一夫専務）関係は約百三億円だった。

同社決算で売上高は船舶部門と陸上部門しか区分されていない。しかし九四年三月期ではレジャー事業関係は、売上高の約二二％を占めることが判明した。

同社の役員異動のうちAM関連は次のとおり。

（6月29日）常務（取締役）レジャー事業本部製造統括兼製造部長兼保守部長柴田勇治氏。

シグマ役員異動 伊藤本部長が専務就任

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は六月二十九日の株主総会などを経て、さくら銀行から来た伊藤靖宏本部長の専務就任を含む役員異動を、七月十五日に発表した。

（6月29日）専務兼社長補佐、総務本部長伊藤靖宏氏▽常務（取締役）立石弘明氏▽監査役、宇佐田紀茂氏。

退任（取締役）小野寺輝夫氏▽同（同）加藤禎蔵氏。

アトラクション施工の 多摩美術が倒産
コーエイも行き詰まる

民間の信用調査機関調べによると、㈱多摩美術センター（東京都府中市、平子貞治社長）が、五月三十一日の第一回不渡りの後、六月十四日に東京地裁八王子支部に自己破産を申請した。負債は約十億円。

六七年設立の各種レジャー施設（遊園地アトラクションを含む）の企画、設計、施工、舞台装置の製作業者。ピーク時の九〇年十二月期の売上高は約二十二億円だったが、長期不況で三年連続赤字となっていた。

また㈱コーエイ（石川県加賀市、谷口信夫社長）は、二回不渡りを出し、六月二十三日に銀行取引停止となった。負債約一億五千万円で、営業は継続中。

七七年に創業、八四年五月に法人となったゲーム機オペレーター。加賀温泉郷と芦原温泉の一部旅館でゲームコーナーを経営していた。

セントギガ担当の 鞠子氏取締役に
任天堂、新任役員を追加

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は六月二十九日の株主総会を経て、先に発表済みの新任役員のほか、衛星放送事業本部長の鞠子公男氏を取締役に選任した。

（6月29日）取締役、衛星放送事業本部長鞠子公男氏。

衛星デジタル音楽放送㈱（セントギガ、本社東京、福田信社長）を通じて、九五年二月からTVゲームソフトなどのデジタル放送を始めることに伴うもの。セントギガでは六月三十日付で、鞠子氏が副社長に、また任天堂東京支店の河原和雄管理部長が監査役にそれぞれ就任した。

任天堂はセントギガの株式一九・三％を保有する筆頭株主。

アニメ映画「餓狼伝説」 公開目前に催し
SNKロケでサイン会も

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は、ネオジオソフト「餓狼伝説」の劇場用同名アニメーション映画を製作した松竹㈱とともに、六月十一日に京都・烏丸の京都産業会館、十二日に大阪・道頓堀のSY角座で、同映画のプロモーションイベント「集え！全国の餓狼たちよ!!」を開催した。なお同映画は全国の松竹系映画館で七月十六日公開された。

同イベントは四月に東京・築地で開かれたものの第二弾で、同映画の大張正己監督や声優らが出席。京都会場には八百人、大阪会場には六百人のファンが参集し、同映画の予告編の上映、ゲーム大会や抽選会、大張監督と声優の同映画についてのトークなどが行なわれ、同映画の前売入場券（映画パンフレット付き）も販売された。

さらに大阪会場での催事終了後、大張監督と錦織一清、千葉麗子、桜井智ら声優の計五人が、吹田市江坂にあるSNKのロケ「ネオジオランド一号店」を訪れ、サイン会などを行なった。同映画では、謎の美少女が仮面姿の戦闘員に追われ、同店へ逃げ込んできたというところから、話が始まる。

©SNK、フジテレビ、松竹、AI

上の写真は「ネオジオランド1号店」の入口でアニメ映画「餓狼伝説」の監督と声優、右上は同映画に出てくる同店のセル画

JAPEA、理事会 米国ツアー計画
日特エンジニヤリング入会

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）は五月十九日、鳥取・米子の「華水亭」で、第十四回通常総会（本紙第476号既報）の直前に第六十九回理事会を開いた。その主な内容は次のとおり。

前回理事会で了承された総会提出議案に変更がないことを確認した。

新入正会員として、日特エンジニヤリング㈱（本社大阪、松山茂雄社長）を承認した。

近畿ブロック昇降機等検査協議会への派遣役員（二人）のうち、同協議会監事の尾崎悦郎常務が酒井三郎次長と交替することが承認された。

同協会の第六回海外視察ツアーを十一月一〜十日に実施することが了承された。同ツアーはIAAPAおよびオーランドとラスベガスのテーマパークを視察することになっている。

ゲーム音楽CD コナミの「極上」
カプコンのアニメ映画版も

コナミの業務用TVゲーム「極上パロディウス」のゲーム音楽CDが、キングレコードから七月二日、またカプコンのアニメ映画「ストリートファイターII」の主題歌とサウンドトラックのCDが、ソニーレコードから八月一日、それぞれ発売となった。

「極上パロディウス」はコナミ矩形波倶楽部の演奏によるオリジナル三十六曲とアレンジ一曲のほか、同社新キャラクター"ひかるちゃん&あかねちゃん"を使ったミニドラマ三編とそのイメージソング三曲を収録。価格は二千八百円。

「ストII」は篠原涼子が歌う主題歌と同アニメ映画で流れる音楽や挿入歌とともに、TVゲーム「スーパーストII・X」の一部ゲーム音楽などもQサウンドで収録している。価格二千八百円。

新会社設立

㈱タクミコーポレーション＝東京都中野区新井二丁目三十番四号、IFOビル、☎五三四三−三一六一、藤本智秋社長。

事務所移転

㈱トライ＝東京都千代田区外神田三の十の五、イサミヤ第三ビル、☎五二九五−〇六六九、鞭木立行社長。

豊永産業㈱・大阪事業本部＝大阪市西区江戸堀一の二十二の四、三建不動産肥後橋ビル、☎四四四−四一二〇、永楽藤八社長。

営業所開設

㈱シグマ・福岡営業所＝福岡市博多区博多駅東三丁目十一番十四号、博多第三ムカヰビル、☎（〇九二）四二八−二四二一、小玉克博所長。

訂正

前号12めんのアイレム役員異動の記事中、伊藤宮二郎氏とあるのは伊藤官二郎氏の間違い。また三行後の「当面は」は削除します。伊藤氏本人に確認しなかったことをお詫びします。

論潮 ラトルスネーク

データイーストUSA社がシカゴに移転したため、同社を退社してしまったポール・ジェイコブ氏は、退社理由を「サンノゼにとどまりたかったため」と説明している。米国ではシカゴとサンノゼと、どちらがゲーム機メーカーの拠点として快適か、ということが話題になったりする。サンフランシスコから自動車で一時間ほど南東に向かうと、シリコンバレーとも呼ばれる美しいサンノゼに到達する。

二年前、テキサス州サンアントニオで開かれたACME92の帰路、ぜひ立ち寄るよう勧められ、中島英行氏とともにサンノゼのアタリゲームズ社を訪れた。同社はこれまでにも数回うかがったことがあるが、展示会に出払っているためスタッフも少なく、静かな雰囲気に包まれていた。

業務用TVゲーム機の先駆的なメーカーであり、アイデア、ゲーム性、技術など絶えず新しいものを生み出すこの会社は、しかし、この二、三年ヒット作に恵まれていない。

優秀なゲーム機を開発しても、うまくいかないという時期があるが、ちょうどそういう時期にあったのだろう。同社でのたったひとりの日本人として、中島社長はそれらすべての重圧に耐えているようでもあった。

途中テキサス州のダラス空港で、日本への土産にと本物の蛇のキーホルダーを私が買ったら、それは「ラトルスネーク」だと教えて下さった。アメリカ大陸で見かける猛毒の蛇で、日本では単に「ガラガラヘビ」と言う。映画「T2」にこの蛇を干しているシーンがあったので買ったのだが、なんとも無気味である。

「ラトル」というのはガラガラという音から来る単語で、もっともこれは聞きかたにもよるが、アメリカ人は「ラトル」と聞くことになるので、そう言うとのこと。後にうかがった社長室には実に多くの辞書が並べられていたが、それは中島氏が結局自分で納得するまで勉強することをためらわない人であることを物語っていた。

電子応用遊戯器具

最近の電気用品型式番号表

電気用品取締法に基づき型式認可された、最近5年分の電子応用遊戯器具（TVゲーム機）の認可番号を、判明する限り収録した。

これら型式認可の有効期間は5年間（更新分は番号末尾に※印を付けた）。電気乗物と電気遊戯盤については前号参照。

▽95-3885 1.7.24 ㈱ナムコ(東京)
▽95-3886 1.7.24 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3887 1.7.29 ㈱シグマ(東京)
▽95-3888 1.7.29 ㈱シグマ(東京)
▽95-2888※ 1.8.14 ㈱タイトー(東京)
▽95-3898 1.8.14 テクモ㈱(東京)
▽95-3913 1.8.30 テクモ㈱(東京)
▽95-3918 1.8.30 ㈲朝日物産(大阪)
▽95-3925 1.9.5 ㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-3926 1.9.5 辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-3929 1.9.8 ㈱大永製作所(神奈川)
▽95-3930 1.9.8 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3933 1.9.12 ㈱ケイアンドケイ電子工業(鹿児島)
▽95-3939 1.9.18 ㈱ジャレコ(東京)
▽95-3947 1.9.25 ㈲パル(大阪)
▽95-3991 1.11.21 ㈱ナムコ(東京)
▽95-3994 1.11.28 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4002 1.12.5 ㈱シグマ(東京)
▽95-4003 1.12.5 ㈱シグマ(東京)
▽95-4004 1.12.5 ㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
▽95-4011 1.12.12 アルユメ㈱(東京)
▽95-4012 1.12.12 ㈱岡田商会(京都)
▽95-4022 1.12.25 ㈱シグマ(東京)
▽95-4023 1.12.25 ㈱セイミツ商事(埼玉)
▽95-4030 2.1.9 コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4078 2.3.13 コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4084 2.3.27 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4131 2.6.15 ㈱ジャレコ(東京)
▽95-4142 2.6.19 ㈱大永製作所(神奈川)
▽95-3046※ 2.7.27 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4208 2.9.14 辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-4210 2.9.14 ㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-4210-1 2.9.14 杉谷電工㈱(大阪)
▽95-4219 2.9.28 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4232 2.10.17 ㈱ジャレコ(東京)
▽95-4250 2.11.16 ㈱ハチオー(神奈川)
▽95-4252 2.11.16 ㈱キタノコトブキ(東京)
▽95-4260 2.11.30 科学技研㈱(東京)
▽95-4265 2.12.12 ㈱タイトー(東京)
▽95-4265-1 2.12.12 ㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4265-2 2.12.12 小松ハイテック㈱(石川)
▽95-4271 2.12.26 ㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4272 2.12.26 ㈱タイトー(東京)
▽95-4311 3.3.20 ㈱タイトー(東京)
▽95-4312 3.3.20 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4318 3.4.10 コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4325 3.4.10 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4339 3.4.26 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4353 3.5.27 ㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4388 3.7.29 ㈱タイトー(東京)
▽95-4391 3.8.9 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4398 3.8.19 ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-4400 3.8.19 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4406 3.8.21 ㈱太陽自動機(東京)
▽95-4416 3.9.6 ㈱ジャレコ(東京)
▽95-4429 3.9.21 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4430 3.9.21 ㈱アルテック(東京)
▽95-4434 3.9.30 ㈱ユーピーエル(栃木)
▽95-4447 3.10.29 京セラ㈱(京都)
▽95-4455 3.11.15 サミー工業㈱(東京)
▽95-4460 3.11.29 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4461 3.11.29 ㈱タイトー(東京)
▽95-4462 3.11.29 レイメイ電機㈱(東京)
▽95-4473 3.12.25 ㈱カプコン(大阪)
▽95-4484 4.1.13 ㈱カプコン(大阪)
▽95-4491 4.1.20 ㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-4496 4.2.17 ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-4524 4.3.25 ㈱カプコン(大阪)
▽95-4531 4.4.14 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4569 4.6.1 ㈱ジャレコ(東京)
▽95-4577 4.6.9 データイースト㈱(東京)
▽95-4578 4.6.9 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4590 4.6.23 ㈲エムエス電子(東京)
▽95-4599 4.6.30 ㈱タイトー(東京)
▽95-4610 4.7.17 サミー工業㈱(東京)
▽95-4618 4.7.24 日本金銭機械㈱(大阪)
▽95-4626 4.8.6 ㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4631 4.8.25 コスモ電子㈱(大阪)
▽95-4634 4.9.4 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4639 4.9.4 テクモ㈱(東京)
▽95-4658 4.10.5 ㈱カシオゲーム(東京)
▽95-4659 4.10.16 大森電気㈱(東京)
▽95-4662 4.10.27 コスモ電子㈱(大阪)
▽95-4663 4.10.27 ㈱シグマ(東京)
▽95-4664 4.10.27 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4665 4.10.27 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4666 4.10.27 ㈲臼井商事(埼玉)
▽95-4687 4.11.20 データイースト㈱(東京)
▽95-4688 4.11.20 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4689 4.11.20 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4690 4.11.20 ㈱タイトー(東京)
▽95-4691 4.11.20 ㈱タイトー(東京)
▽95-4693 4.11.24 大森電気㈱(東京)
▽95-4706 4.12.8 ㈱タイトー(東京)
▽95-4710 4.12.11 ㈱シグマ(東京)
▽95-4717 4.12.25 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4734 5.1.22 コナミ工業㈱(兵庫)
▽95-4741 5.1.22 テクモ㈱(東京)
▽95-4743 5.2.2 ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-4744 5.2.2 ㈱タイトー(東京)
▽95-4746 5.2.9 ㈱太陽自動機(東京)
▽95-4765 5.3.16 ㈱東洋物産(大阪)
▽95-4766 5.3.16 ㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-4783 5.4.9 ㈱タイトー(東京)
▽95-4784 5.4.9 ㈱タイトー(東京)
▽95-4795 5.4.27 ㈱大永製作所(神奈川)
▽95-4796 5.5.7 コナミ㈱(兵庫)
▽95-4797 5.5.7 コナミ㈱(兵庫)
▽95-4808 5.5.18 ㈱太陽自動機(東京)
▽95-4822 5.5.31 パイオニア㈱(東京)
▽95-4827 5.6.7 ㈱タイトー(東京)
▽95-4828 5.6.7 サン電子㈱(愛知)
▽95-4838 5.6.15 ㈱フラッグ(埼玉)
▽95-4846 5.7.2 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4847 5.7.2 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4848 5.7.6 松下寿電子工業㈱(香川)
▽95-4854 5.7.6 菊池武彦(大阪)
▽95-4855 5.7.6 ㈱タイトー(東京)
▽95-4856 5.7.13 ㈱カプコン(大阪)
▽95-4859 5.7.16 十和田パイオニア㈱(青森)
▽95-4861 5.7.20 ㈱カプコン(大阪)
▽95-4872 5.8.4 東京シャシ㈱(千葉)
▽95-4878 5.8.17 ㈱カプコン(大阪)
▽95-4880 5.8.17 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4886 5.8.27 アキタセキエレクトロニクス㈱(秋田)
▽95-4887 5.8.27 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4893 5.9.7 ㈱マリンゲーム(東京)
▽95-4905 5.10.5 コスモ計装㈱(東京)
▽95-4907 5.10.5 ㈱カプコン(大阪)
▽95-4911 5.10.8 ㈱マリンゲーム(東京)
▽95-4912 5.10.8 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4930 5.11.9 ㈱タイトー(東京)
▽95-4940 5.11.24 コナミ㈱(兵庫)
▽95-4944 5.12.7 日本データ機器㈱(東京)
▽95-4949 5.12.10 ㈱タイトー(東京)
▽95-4952 5.12.14 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-4953 5.12.14 日本マランツ㈱(神奈川)
▽95-4955 5.12.24 ㈱ナムコ(東京)
▽95-4975 6.1.28 松下電器産業㈱(大阪)
▽95-4985 6.2.8 ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽95-4989 6.2.18 ㈱エス・エヌ・ケイ(大阪)
▽95-3947※ 6.3.8 ㈱パルシステム(大阪)
▽95-5003 6.3.8 ㈱カプコン(大阪)
▽95-5027 6.4.1 江藤電気㈱(東京)
▽95-5033 6.4.5 菊池武彦(大阪)
▽95-5050 6.5.10 ㈱ソガワシーアンドエー(岩手)
▽95-5057 6.5.27 ㈱パルシステム(大阪)
▽95-5070 6.6.10 ㈱オーヒラ(新潟)
▽95-5083 6.6.21 エヌジーケーテクノ㈱(石川)
▽95-5097 6.7.1 ㈱シグマ(東京)
▽95-5101 6.7.5 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)

型式の内容見本（今年2―3月分から）

認可番号	認可年月日	事業者名（都道府県名）	型式
95-4985	6.2.8	ウチナダ電子工業㈱（石川県）	100V，650W，ブラウン管（37cm及び72cm，防爆型），保護板なし，絶縁変圧器（開放型，A種絶縁及びE種絶縁），器体スイッチ（配線用遮断器式），附属電動機の数5，［くま取りコイル誘導電動機（開放型，E種絶縁）］，充電式電池なし，外郭（金属，合成樹脂，木及びガラス），屋内用，接続器接続，二重絶縁なし
95-4989	6.2.18	㈱エス・エヌ・ケイ（大阪府）	100V，130W，ブラウン管（63cm，防爆型），保護板なし，絶縁変圧器（開放型，A種絶縁及びE種絶縁），器体スイッチ（タンブラー式），附属電動機の数1，くま取りコイル誘導電動機（開放型，E種絶縁），充電式電池なし，外郭（金属，合成樹脂及びガラス），屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし
95-3947	6.3.8（6.9.25）	㈱パルシステム（大阪府）	100V，61W，ブラウン管（47cm，防爆型），保護板なし，絶縁変圧器（開放型，A種絶縁），器体スイッチ（タンブラー式），附属電動機なし，充電式電池なし，外郭（金属，合成樹脂，木及びガラス），屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし
95-5003	6.3.8	㈱カプコン（大阪府）	100V，105W，ブラウン管（49cm，防爆型），保護板なし，絶縁変圧器（開放型，A種絶縁及びE種絶縁），器体スイッチ（タンブラー式），附属電動機の数1，くま取りコイル誘導電動機（開放型，E種絶縁），充電式電池なし，外郭（金属及びガラス），屋内用，電源電線直付け，二重絶縁なし

小規模ながらも市場開く可能性

AAMA主催、香港初のAAE94

香港初の展示会、アジア・アミューズメント・エキスポ（AAE）94が六月八－九日、香港島ワンチャイ（湾仔）にある展示センター（香港會議展覧中心）で開かれ、小規模な催しではあるが、大きく発展する可能性を示した。

これは米国のメーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション、事務局シカゴ、スチーブ・コーニスバーグ会長）が主催、同協会会員が東南アジアに進出しやすいよう、会員の出展を優先する形で催したもの。香港が英国の植民地であることから、英国からの出展もあり、また香港の業者も参加した。

AAEはもともと、香港のコンベンション企画運営会社であるAIC社が、ファミリー・エンターテイメント・センター（FEC）セミナーを企画、これに伴うイベントとしてセミナーに継続されるよう企画された。

AIC社のFECセミナーは同会場で六月六－七日に開かれ、米国のFECが東南アジアに導入される可能性について、さまざまな専門家が講演した。このセミナーは、登録料が約千二百ドル（約十二万円）もする特殊なセミナーであり、参加者も少ないが、AIC社はこういうセミナーを次々と催して、次第に業績を伸ばしている。なおFEC向け遊園施設について、トーゴ海外事業部の前田雅彦課長が二日目に講演している。

右側上の写真はAAE94を訪れた（左から）セガ社の山口耕太郎部長、香港ウィムジー社の岩沢善明社長、セガ社の小形武徳専務、三井物産香港の辻井事部長、加藤敬介氏。下は富貴商会の（左から）高橋靖和社長、中村芳幸氏。同社は中国・天津にゲーム場を開設している

AAEに出展した三十一社のうち、AAMA会員関係は十九社、米国の遊園施設メーカー二社、英国の遊技関係四社、香港の業者二社、各国業界誌関係四社。AAMA関係では、米国子会社が会員となっているSNKが香港子会社を通じて出展し、旭精工は会員の米国子会社として出展した。データイーストは、米国のフリッパー部門の名前で出展。日系メーカーの出展はこれだけだった。遊園施設メーカーはチャンス社と、映像シミュレーターのライドワークス社。二社とも中型遊園施設を扱っている。

会場は展示センター内の展示場かと言うとそうではなく、小さなミーティングルームを利用したもので、確かに小さい。ほとんどの出展社が各一小間（SNKとウィリアムズ／ミッドウェー社だけが四小間、その他二社が二小間）。AAMAでは、全部で四十二小間使ったとしているが、ミーティングルームの外側にある、仕切りもないものまで小間と言えるのかどうか、など疑問は多い。

AAMAによると、二日間で二十三ヵ国から七百人ものオペレーターやディストリビューターが来場した（登録入場料は一律一人二十五ドル）。最も多いのは現地、香港の業者だが、アジア太平洋地域から二百人来た。またオーストラリア、インド、バーレーン、そして欧米からも来たとのこと。

開会のテープカットには、香港のゲーム場協会長、ピーター・ラム氏、米国総領事館の商務担当、ウィリアム・ブレッケ氏、AAMAのロバート（ボブ）・フェイ専務らが加わった。うち香港のゲーム場協会の実態については、ほとんど知られていないし、分からない。

ウィリアムズ／ミッドウェー社の小間。最新機種を１台ずつ展示した

ゲーム場は450軒に減少

香港のゲーム場は現在約四百五十軒あり、一軒平均三十五台（十台から百台まで）を設置している、と言われている。基板タイプのTVゲーム機（うち半数が麻雀）が大部分を占め、コックピットタイプなどの完成品、そしてフリッパーが加わる形をとっている。エレメカであれTVゲームであれ、ギャンブル遊技は禁じられている。

フリッパーは今年やっと香港に導入された。長年、香港ではフリッパーピンボール機が、ギャンブル機であるピンゴピンボール機と同じ「ピンボール」という項目にあることから、使用が許されていなかった。香港当局に交渉し、やっとフリッパー導入が認められることになったが、これにボンディール社のフレッド・ミルナー社長が貢献したとされている。

昨年まで香港のゲーム場は約六百軒あったが、減少した。一プレイ一香港ドル（約十三円）という料金が定着しており、値上げできない上に、店舗賃貸料が高騰した。また建築法上の商業ビルでないと開業できなくなった。さらに今年一月施行の消防法改正で、機械と機械の間を一フィート以上空けなければならなくなった。これらの理由でゲーム場撤退が相次いだとされている。

かつて香港は、韓国や台湾と並ぶコピー天国とされてきたが、九二年五月、コピー基板業者の摘発があって以来、急速にコピー品は市場から姿を消した。しかし、コピー基板の生産拠点が中国に移っているなどの情報もあり、油断はできない。

今回、コピー対策に厳しいAAMAが展示会開催に踏み切ったのも、香港でのコピー対策の成果を確認するため、と見ることができる。

出品機で目新しいのは、香港のメトロテインメント社が出品したセイブ開発「雷電DX」、データイースト・ピンボール社が出品した「ロイヤルランブル」ぐらい。ミッチェルのTVシューティング「スーパーX」はカタログのみ、メトロテインメント社から紹介された。ボンディール社の小間では、米国EA社「バトルトード」がデモ画面で、金子製作所「グレイト1000マイルラリー」がカタログで紹介された。

メトロテインメント社は正式の販売代理店となっているが、ボンディール社の場合、金子製作所の代理店でもないのに紹介しており、説明がつかない。ボンディール社はコピーヤーのひとつだとAAMAが調査結果を明らかにしたこともあり、同社がAAMA主催の展示会に出展しているのもよく分からない。

SNKは「得点王2」まで、「ネオジオ」ソフトをずらりと紹介した。この展示会で何台も出品したのはSNKだけだった。同社では「タイ、インドネシアなど従来接触のなかった東南アジアの業者と知り合えたのは、大きい成果だ」としている。AAEは来年、規模を増して開催される。

米国子会社名で出展した旭精工の小間で（左から）馬場茂氏、安部一哉部長。同社カラーで小間装飾したが、小間装飾したのはAAEで同社だけだった

香港のSNKアジア社の小間で（左から）永宮勝史氏、山口太郎社長、SNKの神野義一部長、女性スタッフ、森下慎也氏。「ネオジオ」を展開した

香港メトロテインメント社のフランク・カン社長（左）と米国ファブテック社のフランク・バルーズ社長。両社はともにセイブ開発の代理店であり、小間をつなぎ「雷電DX」を披露した

株式会社エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)8156 FAX.092(413)8740
18-12TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

株式会社エス・エヌ・ケイ

米国家庭用のレイティング導入

2方式で対立

業務用はIDSA方式を支持

米国で暴力シーンを含むTVゲームが問題化したのに伴い、レイティング(十八歳未満は使えないなどの段階的年齢制限)を家庭用、業務用の両分野に導入する動きがあるが、家庭用でふたつの異なるレイティング導入が示され、大きな話題となっている。

ひとつはセガ社、任天堂、EA社など家庭用TVゲームメーカーが加わっているIDSA(インタラクティブ・デジタル・ソフトウェア・アソシエーション)。もうひとつはルーカスアート社やインタープレイ社、マキシス社などパソコンゲームソフトメーカーが加わっているSPA(ソフトウェア・パブリッシャー・アソシエーション)。

SPAはIDSAとは別の方式の、各メーカーの自主申告制のレイティングを導入する。IDSAはレイティングの審査機関を内部に設け、それぞれのゲームソフトを評価し、どのレイトになるかを決めていく。SPAによると、IDSAのやりかたは大手メーカーだけに有利なものであり、申告制など別のやりかたを採用せざるをえない、とのこと。

一方、連邦議会ではTVゲームのレイティング法案が提出されており、業界側が十分なレイティングを自ら進んで実施しないと法制化する、との姿勢を示している。この法案を提出した議員たちは、SPA方式では十分ではない、との評価を下している。

業務用でのレイティング導入はまだ明らかではないが、今回のIDSAとSPAの対立に関し、IDSAを支持する立場を打ち出している。まずオペレーター協会のAMOAは、IDSAと協調して解決に当たるとの姿勢を示した。AMOAによると、業務用では問題になるソフトはほとんどゲーム場に存在していないとのこと。メーカー協会のAAMAも、同様にIDSA支持の立場を明らかにし、レイティングの法制化を回避しようとしている。

英国ATEI

ロゴマーク一新

"最も国際的"を強調

英国の展示会ATEI(アミューズメント・トレード・エキジビション・インターナショナル)の主催者であるATE社(本社ロンドン、BACTAによるショー運営会社)は、ATEIの新しいロゴマークを七月中旬に発表した。

新しいロゴマークは、世界で最も国際的なショーであることを強調しており、世界地図を背景にロンドンのランドマークであるビッグベン(英国議会時計塔)と遊技機器のデザインをあしらっている。

ATEIが最も国際的なショーであることは、今年のATEI94に八十三カ国から来場したという事実でも確かだ、と同社では国名リストを示して説明している。

同社によると、国別の来場者数(二十五位以内)は次のとおり。スペイン二百六十九、アイルランド二百六十六、米国二百五十八、イタリア二百四十二、スウェーデン二百四十一、フランス二百七、オランダ百五十七、ベルギー百四十六、オーストリア百四十二、チェコスロバキア(分離前の計算)九十三、ドイツ九十二、ノルウェー八十九、デンマーク八十七、ギリシャ八十六、イスラエル、フィンランド、トルコ各八十二、南ア連邦七十四、ポルトガル七十三、ハンガリー七十、ロシア六十九、日本五十七、スイス四十九、キプロス四十、マルタ三十九。

新しいロゴマークは、ATEI95(一月二十四―二十六日、ロンドン)から採用、すでにそのプロモーションを開始しており、スマートな業務の進めかただと言える。

韓国TVゲームの

製造者協会発足

日本に対抗するKAMMA

韓国でTVゲーム機メーカーの業者団体、KAMMA(社)韓国映像娯楽物製作者協会、事務局ソウル、金正律会長)が、五月四日付で発足した。

同協会は、「TVゲーム機メーカー間の協調、親睦を通じて、優秀なTVゲームの開発、普及を図ることにより、健全な映像娯楽文化の製作に寄与する」ことを目的としている。

同協会については、九三年十一月に設立発起人大会、十二月に創立総会がそれぞれ開かれ、初代会長にウィンディアル社と宇南電子の代表である金正律氏が選ばれた。今年一月、文化体育部に社団法人設立許可を申請、三月に許可されたことから、このほど業務を開始したもの。

協会員は、ウィンディアル社、コメット実業、ユニコ電子、ドヨン実業など四十五社。かつてのコピーヤーも含まれる、と見られている。名称は日本のJAMMAにちなむものとなり、商標登録するとのこと。

同協会によると、韓国のTVゲーム産業は九七%を日米などからの輸入に頼っており、国産品シェアは三%にすぎない。韓国の青少年が外国製品にさらされているだけでなく、輸入超過による経済負担も著しいので、国産メーカーを援助し、育成する必要がある、としている。

サウジアラビアの

王子が資金援助

不振のユーロディズニーに

サウジアラビアの王子が、経営不振のユーロディズニー社(本社パリ郊外、フィリップ・ブルゴーニュ社長)への資金援助に名乗り出た。六月一日、ユーロディズニー社と、ユナイテッド・サウジ商業銀行(USCB)が発表したもので、USCBはサウジアラビアの王子であるアルワリード・ビン・タラル王子が会長を務めている。

ユーロディズニー社は七月中にも五億九千五百万株を一株十フランの価格で増資することになっており、この機会にUSCBが同社株式を買い進めることにしたもの。少なくとも一三%、多ければ二四%まで買い進めることになる。ユーロディズニー社ではUSCBの申し出を歓迎している。

ユーロディズニー社の株式の四九%は、米国のウォルトディズニー社が所有しており、増資分の新株四九%も引き受けるので、筆頭株主としての持株比率は変わらない。

新株の残り五一%の引き受けは困難と見られていたが、第三者であるサウジアラビアの王子が買い進めると発表したため、一気に売り切ることになった。なお同王子は、米国の大手銀行、シティバンクの株式を一〇%も所有しており、「ユーロディズニーの業績は長い目で見れば決して悪くないと思う」と語っている。

International Trade Show

Show	Date
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 21-23
AMOA Expo'94 (San Antonio, U.S.A.)	Sep. 22-24
Gaming Expo'94 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 26-28
LIW'94 (Birmingham, U.K.)	Sep. 27-29
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 2-4
Amusexpo'94 (Paris, France)	Oct. 6-8
Enada'94 (Rome, Italy)	Oct. 13-16
TAM (Taichung, Taiwan)	Oct. 14-18
Park Show'94 (Remini, Italy)	Oct. 26-28
AL Preview (London, UK)	Oct. 27-28
VAN Expo (Amsterdam, Holland)	Nov. 2-4
IAAPA'94 (Miami, U.S.A.)	Nov. 2-5
Queensland AMOA (Brisbane, Australia)	Nov. 2-5
Forainexpo'94 (Paris, France)	Dec. 6-9
EELEX'94 (Moscow, Russia)	Dec. 9-10
1995	
Winter CES'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
ATEI'95 (London, UK)	Jan. 24-26
IMA'94 (Frankfurt, Germany)	Jan. 26-29
TAE'95 (Taipei, Taiwan)	Feb. 8-12

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」⑮

（本紙九〇年八月十五日号から再録）

新風営法の研究図書

飛田ほか「条解風俗営業法」が詳しい

問　新風営法について分からないことや疑問点など、いぜんとして多くあるわけですが、ここでひとつ解説書を紹介してみてはどうでしょうか。

答　どのような本が出ているのか知りたい人も多いでしょうし、ひととおり紹介してみましょう。

これらの本には、入手しやすいのもあれば、そうでないのもありますが、研究しようという意気込みがあれば、たぶん揃えることができるでしょう。

なお新風営法は旧法を改正したものであり、旧法を引き継いでいますから旧法を解説した版を参照する必要もあります。

①　**飛田清弘・柏原伸行共著「条解風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」**（昭和六十一年）立花書房。六千円。

現在発行されている逐条解説のうち最も充実している。著書は法務省、検察庁を歴任中の専門家。旧法については、飛田清弘ほか共著「条解風俗営業等取締法」（昭和四十九年、改訂版は昭和五十七年）立花書房がある。

②　**豊田健・仲家暢彦共著「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」**（昭和六十三年）青林書院新社。これは「注解特別刑法第七巻風俗・軽犯罪編（第二版）」に収められており、六千八百円。

著者は裁判官。旧法については、**高木俊夫・金築誠志共著「風俗営業等取締法」**（昭和五十七年）青林書院新社（「注解特別刑法第七巻風俗・軽犯罪編）があり、とくに併せて研究する価値がある。

③　**防犯保安研究会著「新版防犯保安警察概説」**（昭和六十二年）立花書房。四千四百円。

著者の固有名詞はないが、警察庁保安部の見解をまとめたもの、と解されている。これについては、むしろ旧版の防犯保安研究会著「防犯保安警察概説」（昭和五十三年）立花書房を、併せ読むことに意義がある。

④　**日本弁護士連合会編集発行「新風営法に関する資料集――適正な運用と見直しのために」**（昭和六十二年）。

日弁連風俗営業法「改正」対策委員会により、執筆、編集された。新風営法の構造的欠陥を鋭く指摘しており、最も注目される。とくに「八号営業」について多くのページを費している。

⑤　**松浦恂・宮崎礼壹・柳俊夫・藤田昇三共著「罰則中心・風営適正化法の解説」**（昭和六十一年）立花書房。千四百円。

著者らは法務省勤務。①よりもコンパクトだが、視点が異なる。

⑥　**風俗問題研究会著「逐条解説風営適正化法」**（昭和六十二年）東京法令出版社。千七百円。警察庁保安部防犯企画課・保安課監修となっている。

⑦　**風俗問題研究会著「新版風営適正化法ハンドブック（改訂版）」**（昭和六十二年）立花書房。千六百円。これは警察庁保安部防犯企画課・保安課編となっている。⑥と⑦と併せ読むと警察庁保安部としての解説が一応わかることになる。しかし、判例や学説などの裏付けはほとんどなく、あまり詳しく説明していないので、不満を感じる向きもあるだろう。

⑧　**警察庁保安部防犯課監修「風営適正化法・条例集」**（昭和六十年）全国風俗環境浄化協会発行、大成出版社発売。二千円。

新風営法については法律、政令（施行令）、国家公安委員会規制（施行規則）のほか、都道府県の条例（施行条例）を参照する必要がある。これはそのための資料。

以上のほか、重要と思われるのに昭和五十九年の第一〇一国会衆議院地方行政委員会および参議院地方行政委員会の議事録、その後の参議院地方行政委員会・風俗営業等小委員会の議事録がある。

新風営法を勉強する会

新風営法と同施行条例に基づく　　再録

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの)を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。　（編集部）

地区／都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域(単位メートル)						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は 100m。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館についても同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設 10	図書館 50 児童施設 20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

話題のマシン

パンチング機「リアルパンチャー」

顔を撮影し殴る

タイトーからWMS「デモリションマン」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、パンチングマシン「リアルパンチャー」と、米国ウィリアムズ社製フリッパー「デモリションマン」が、いずれも七月中旬発売となった。

「リアルパンチャー」は同社「ソニックブラストマン」の流れをくむもので、ゲームモードを三種類から選択できる。

「ノーマル」モードはブラストマンが敵と戦うという設定。暴走族や怪獣など五種類から選択した敵がキャビネット上部のTVモニターに表示され、パッドを殴るたびに顔が変形していく。三発のパンチ力の合計が敵の体力を上回れば勝ち（他のモードも同じ）。

「デジタイズ」モードは上部のCCDカメラでプレイヤーの顔を撮影、その取り込み画像（静止画）が敵の顔にはめ込まれ、プレイヤーは自分の顔の画像を崩していくことになる。

「1PVS2P」モードは二人対戦形式で、二人の顔の取り込み画像が左右分割画面で表示。交互にパッドを殴り、相手の顔を崩していく。幅一一二・二㌢、奥行・六四㌢、高さ二〇・八㌢。定価百二十二万九千円。

リアルパンチャー

「デモリションマン」はシルベスター・スタローン主演の同名映画をもとにしたもの。左右に拳銃のグリップのような形のハンドルが突き出ており、それぞれがフリッパーボタンとなっている。

プレイフィールド上にはミニカーが一台あり、手前の車にボールを当てると、その勢いで奥の車に向けて直進し、敵車を追撃するという設定。また一定条件でフィールド上部のクレーンの模型をフリッパーボタンで動かすなど、凝った仕掛けがあるのが特徴。定価七十二万円。

デモリションマン

「G3」ソフト「ゾルギア」

巨大生物を倒す

ナムコ「Gスラッガーズ94」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から「ギャラクシアン3・シアター6」の新ソフト「アタック・オブ・ザ・ゾルギア」が七月二十一日に、TV野球ゲーム「グレートスラッガーズ94」が七月二十七日にそれぞれ発売となった。

「シアター6」は六人用大型シューティングゲーム機で、「ゾルギア」はその第二弾ソフトとなるもの。3D・CG画像（LD）で巨大生物"ゾルギア"を倒すゲーム。市街や宇宙、敵の体内など四ステージがあり、第二と三ステージでの分岐点でコースの選択ができるのが特徴。改造キットは二枚のLDとROM、看板、ステッカー、改造マニュアルのセット。OP価格百九十八万円。

グレートスラッガーズ94

「グレートスラッガーズ94」はシリーズ二作目で、今年のプロ野球選手のデータを実名で採用している。操作方法は前作と同じで、八方向レバーとボタン三個。二人同時プレイも可能。

特徴としては打席に立った打者の顔を画面左下に表示したり、捕球やタッチシーンを画面に大きく表示する演出があり、また一人用の場合、ノーマル、公式戦、トーナメントとモードが増えたことなど。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

アタック・オブ・ザ・ゾルギア

"CPシステム"第28弾

瓶の中でパズル

カプコンから「ぷにっきいず」

㈱コンパイル開発のTVパズルゲーム「ぷにっきいず」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から"CPシステム"第二十八弾として六月二十三日発売となった。

これは二人対戦型のTVパズルゲーム。ガラスびんの中に落ちてくる二個一組のブロックをレバーで左右方向と下方向へ動かし、二つのボタンで回転させながら、下部で組合わせて消していくというもの。

ブロックの性質として、同じ色のブロックが縦か横に並ぶとくっつき、つながっていく。そのつながりの中に星印のあるブロックが二つ以上入っていると、つながっているブロックはすべて消える。ブロックを消すと、相手側のガラスびんに"ごみぷに"というブロックが出現する。"ごみぷに"は接している普通のブロックが消えると、つられて一緒に消えてしまう。

ブロックが積み上がり、ガラスびんの口を閉じるとゲーム終了。二人同時プレイ、途中参加も可能。基板OP価格九万八千円。

なお同ゲーム基板には「Qサウンドシステム」は搭載されていない。本紙前号「システム基板とソフト一覧」中の「Q」印は誤りでした。

ぷにっきいず

話題のマシン

システム基板「AX」第1弾

3本勝負で格闘

金子製作所「大江戸ファイト」

㈱金子製作所（本社東京、金子浩社長）からTV対戦格闘ゲーム「大江戸ファイト」が、七月下旬発売となった。

これは同社のシステム基板「AX（アクス）」の第一弾で、背景やキャラクターに実写取り込み画像を採用している対戦格闘ゲーム。プレイヤーのキャラクターは侍、小坊主、忍者、歌舞伎役者、カッパ、地蔵など全部で九種類。

八方向レバーと二つのボタン（パンチ、キック、強力攻撃）で操作。強力攻撃ボタンを押しながらパンチボタンを押すと、攻撃力が強く、リーチのある攻撃を出せる。キックボタンも同様にして強いキック攻撃になる。レバーとボタンの組合わせで投げ技、つかみ技、必殺技が使える。

大江戸ファイト

特徴として、体力ゲージの下に"怒りゲージ"があり、ダメージを受けるたびに増えていき、それに合わせて攻撃力がアップする。三本勝負制で、一定タイム内に相手の体力をなくすか、相手より体力が多く残っていれば一本となる。

決着がつくと、負けたキャラクターが無防備な状態で立ち上がるので、好みの技でとどめを刺すことができるという演出もある。二人対戦プレイ、途中参加も可能。価格未定。

ADK開発、ネオジオMVSソフト

格闘に演出効果

SNKから「痛快ガンガン行進曲」

㈱エーディーケイ（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）開発の"ネオジオMVS"用ソフト「痛快GANGAN行進曲」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から七月二十五日発売となった。

これは奥行きのある画面構成の対戦格闘ゲームで、プレイヤーキャラクターは高校生、拳法家、プロレスラー、忍者など全部で八人の中から選択。八方向レバーと三つのボタン（パンチ、キック、ジャンプ）で操作。パンチとキックは、ボタンを短く押すと素早い攻撃、長く押すと威力のある攻撃になる。レバーとボタンの組合わせで、投げ技や締め技、必殺技、挑発が出せる。また落ちている武器も使用できる。

痛快ガンガン行進曲

地面に倒れている敵を踏みつけて攻撃したり、投げ技をかけられる瞬間に相手をつかんで投げ返すといった行動ができることなどが特徴。また締め技や関節技の場合、骨の折れるようすがレントゲン写真のように表示される場面があり、技をかけられたキャラクターが行動不能になるといった演出もある。

画面下の"熱血ゲージ"は技を出すたびに増えていき、一杯になると攻撃力がアップする。また、相手の体力ゲージが赤くなっているときに、"熱血ゲージ"が一杯になると、派手な演出の必殺技で一気にとどめを刺すこともできる。

二人対戦プレイ、途中参加も可能。カセット定価六万八千円。

スマートボール型プライズ機

力士パネル倒す

友栄から「すもう大会」

㈱友栄（本社東京、内田博社長）からプライズゲーム機「すもう大会」が昨年十二月以降発売となっている。

これはスマートボールタイプで、プランジャーを使ってボールを発射し、相撲の土俵をモチーフにした盤面上の力士（イラスト板）を倒していくというもの。

力士の背後にある穴にボールが入ると、「まいった」の音声とともに力士の板が倒れて穴を塞ぐ仕掛けになっている。

一番下にある横綱を倒すと景品カプセル（四十五㍉と七十五㍉に対応）が払い出される。幅七〇㌢、奥行七五㌢、高さ一六〇㌢。OP価格四十六万円。

すもう大会

「ソニックウイングス2」

横画面で空中戦

ビデオシステム開発、SNKから

ビデオシステム㈱（本社京都、山川晃司社長）開発の"ネオジオMVS"用ソフト「ソニックウイングス2」が、㈱エス・エヌ・ケイから七月十八日発売となった。

これはTVシューティングゲーム「ソニック・ウイングス」（縦画面）の続編だが、横画面での縦スクロール形式になった。

八方向レバーと二つのボタン（ショットとスペシャルウェポン）を操作する。ゲームは持ち機数制。

自機は全部で八種類あり、それぞれスピードや武器の性能などが異なる。ショットにはメインショットとサブウェポンがあり、特定の敵を破壊した際に出現するアイテムを取得することでパワーアップする。スペシャルウェポンは広範囲に強力な攻撃ができるが、弾数に限りがある。ただしアイテム取得で補給できる。

ソニックウイングス2

全部で十ステージ（世界各地の上空）構成。プレイするたびに二、四、五ステージの内容がランダムに入れ替わる。二人同時プレイ、途中参加も可能。カセット定価五万八千円。

訂正

本紙前号本欄の記事中、コナミ㈱の社長名は誤りで、正しくは上月景正社長でした。謹んで訂正します。

また㈱アイマックス「スモークザウルス」（七月二十日発売）のOP価格は正しくは七十四万円でした。なお同機は噴射する白煙は蒸気でなく化学反応によるものでした。

まるちかめらあいず No.229

睡眠

鎌先英太郎

充分に眠り足りて清々しい爽快な気分で朝起床できることほど気持がいいことはないであろう。

しかし、そういう朝は年間を通じて、数えあげることが容易にできるほど、ごくほんの僅かな日数しかない。

通勤電車の中で居眠りをしている多くの人たちをみると、ことは私自身のことに限られず、多分わが国においては、かなり多くの人たちがそうであるようだ。

睡眠時間が不足気味になってきていることの元凶はTVであろう。だらだらと深夜まで、日によっては二十四時間放映しているのだが、どこかの国のように午後十時とか午後九時でTVの放送はすべてうちきってしまうというのも、ひとつの見識ではあるまいか。

[illegible]後の時間はラジオに任せれば心地よいのだが、TVは耳だけではなく目まで拘束してしまう。けれど、ラジオは耳だけで用が足りるから、子守唄がわりに蒲団の中で聴いている間に眠ってしまうこともできる。

TV中毒というほどのことでもあるまいが、TVは一度スイッチをいれると自分が見たいとおもっていた番組が終ってしまい、ろくな番組がその後にないと分っていても、無意識の裡についつい何か面白そうな画面が出てくることを期待してか、次から次へとチャンネルをかえて、どれかの画面と妥協して時間をつぶし、そうして時間が過ぎてしまえば、なんとも言えない空しさと疲労感が残る。

TVを見るのは結構疲れることなのだ。

懲りもしないで何度も何度も同じ悔恨を噛みしめながら眠り足りない不快な朝を迎える。

TVの場合ほど[illegible]読書で夜更し[illegible]をする時もある。

特に部厚い本を読む時には、読みはじめの部分はなかなかはかどらないが、半分あたりにかかるころから、丁度上昇気流をつかんでグライダーが大空へぐんぐん高度をあげて飛翔してゆくように、一気に読書のスピードに加速がついてくる。こうなると途中でその本を閉じて、眠ってしまうことが難しくなってくる。こういう機会は滅多にあるものではないと、他のことを忘れて一気読みにかかってしまう。読書はTVとちがい、空しさではなくて充実感が伴うが、翌朝の悪いコンディションについては同じことだ。

そうだ。最近あまり外で飲まないので、うっかりして忘れるところだったが、宿酔がある。翌日無理をおして出勤して、[illegible]不思議なことに集中する[illegible]気分で自宅へ直行するのがもったいないような感じになり、また赤提灯の方へ寄り道をして、知り合いに出会いの悪循環を繰り返す。

酒飲みにも反省の積み重ねはつきものである。

苦い朝の連続になってしまう。

レム睡眠とノンレム睡眠を睡眠観察から見つけだした、W・C・デメント著の『スリープ・ウォッチャー』によると、まず、人生の三分の一を占める睡眠の質の良しあしが、残りの三分の二の質を完全に左右する。だから快適な睡眠を十分にとらなければならないとしている。

睡眠をけちって、起きている時間を苛立ちとともに過ごしても生きているという意義がないということであろう。

十分な睡眠をとれば寝ている時には睡眠が心地よいはずで、睡眠が楽しめる。そうして充分に睡眠をとれば身心ともに溌溂として、起きている時間がフルに有効に過せるのである。

就職をして勤めるまではずっと八時間の睡眠時間をとっていたのだが、勤めるようになってからは、睡眠時間が七時間になったり、六時間になったりしがちになってきた。

そうこうするうちに奇妙なことに気がつく。七時間眠った場合よりも六時間の睡眠時間の日の方が、昼間眠くないのである。

はじめの間はそういうことを意識してはいなかったのだが、身体の方で七時間の睡眠時間を避けるようになってきて、睡眠時間が八時間か六時間に固定してきた。

もっとも八時間眠れるのは休日の日だけで、ウイークデーは六時間ということになる。

どうして七時間よりも一時間少い六時間の方が疲れを感じないかということについては、デメントのレム睡眠とノンレム睡眠の説明を読んで納得がいった。

眠るといっても、眠っている間中、いつも身体全体が眠っているわけではないのである。

ということは、自分ではなかなか眠ることが出来ないとおもう時でも蒲団の中でじっとしていることは、あれはあれで充分効用があるのである。

規則正しく睡眠をとっていると、目覚し時計を使用しなくても自分が起きたい時間に自然に目が覚めるが、睡眠時間が不足気味になったり、不規則になっていると、どうしても目覚しが必要になってくる。世界中の全ての音の中でも目覚し時計の音ほど恨まれる音も珍しいのではあるまいか。

忘れものが多くなったり、仕事の失敗が重ったりしている時には、たいがいその原因はまず睡眠時間の不足にある。これが不足すると始終頭がぼうっとなっていたり、注意力の集中が持続しにくくなったりしてしまう。

『スリープ・ウォッチャー』では、健康には、栄養、運動、睡眠の三要素が不可欠であるのに、前二者と比べて、睡眠の重要性は軽視されがちであると、著者が訴えている。

睡眠障害は命にかかわるものが多く、重要な問題なのにである。

不眠症対策についてはあれこれとあるのだけれど、原理となる要諦はごく単純なことであり、たいがいの人は意識はしなくても実行したり、あるいは実行しようとしていることである。

ひとつ、充分に食べること、空腹な状態では胃腸の方へ行くべき血まで脳にあがってきて、楽しいことを考えるのであればよいが、心配ごとは不眠のもとになってしまう。

ひとつ、充分な運動を行っていること、よく動けば疲れが睡眠をよぶ。

なんのことはない、健康であればよく眠れる。よく眠れば健康になるという循環構造になっている。

AUGUST 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.65
❷	—	ヴァンパイア（カプコン） Vampire (Capcom)	8.56
3	2	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	7.33
❹	—	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.89
❺	—	マジンガーＺ（バンプレスト） Mazinger Z (Banpresto)	6.80
6	3	極上パロディウス（コナミ） Fantastic Journey (Konami)	6.68
❼	—	イチダントアール（セガ社） Ichidant-R (Sega)	6.57
8	4	エイリアンVSプレデター（カプコン） Alien vs Predator (Capcom)	6.14
9	7	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.08
10	5	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.86
11	10	スーパーリアル麻雀　P IV（セタ／サミー） Super Real Mahjong P IV* (Seta)	5.82
12	8	早指し将棋・五月陣戦（セタ／ビスコ） Speed Shogi* (Seta)	5.74
⓭	—	ギャルズパニック　II（金子製作所／タイトー） Gals Panic II (Kaneko)	5.73
14	13	得点王　２（ＳＮＫネオジオ） Super Sidekics 2 (SNK)	5.65
⓯	16	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.64
16	11	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	5.63
17	12	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.58
18	6	クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!（タイトー） Quiz "Show by Show by"* (Taito)	5.57
19	14	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	5.56
⓴	22	グレートスラッガーズ（ナムコ） Great Sluggers (Namco)	5.37
21	9	ワールドカップ'94（テクモ） World Cup'94(Tecmo)	5.36
22	15	ゴルフィンググレイツ　２（コナミ） Golfing Greats 2 (Konami)	5.33
㉓	31	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.27
㉔	30	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun)	5.18
25	21	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） Netto Gekito Quiz-to* (Namco)	5.15

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	9.00
2	1	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	8.85
3	2	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	8.35
❹	—	リッジレーサー　２（２Ｐ）（ナムコ） Ridge Racer 2 (2P) (Namco)	8.29
5	3	リッジレーサー（DX）（ナムコ） Ridge Racer (DX) (Namco)	8.00
6	4	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	7.93
7	5	スターウォーズ（セガ社） Star Wars (Sega)	7.11
8	6	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	6.67
9	7	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	6.18
10	9	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	6.00
11	11	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会（ジャレコ） Speed Champion－King of Quiz* (Jaleco)	5.50
12	12	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.50
⓭	15	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	5.43
14	8	それいけ！ココロジー　２（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega)	5.38
15	13	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	5.20

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	4	ジャッジドレッド（ミッドウェー） Judge Dredd (Midway)	5.25
❷	3	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	5.01
3	1	ポパイ・セーブ・ジ・アース（ミッドウェー） Popeye Saves The Earth (Midway)	5.00
❹	—	ストリートファイター　II（プリミア） Street Fighter II (Premier)	4.80
❺	—	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	X－DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	7.81
2	2	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	6.11
❸	4	チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito)	6.10
4	3	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.17
5	5	VSスーパー・キャプテンフラッグ（ジャレコ） VS Super Captain Flag (Jaleco)	5.14

Overseas Readers Column

Hideyuki Nakajima Passes Away At 64

Hideyuki Nakajima, president of Atari Games Inc., CA, U.S.A., died of lung cancer at 10:47 a.m., July 12, in Hijirigaoka Hospital, Tama, Tokyo. He was 64 year old and is survived by his wife, Satoko, and two daughters. His family residence is at 2-15-5, Mejiro, Toshima-ku, Tokyo. The funeral service was held at 10:00 a.m., July 15, at a funeral & festival hall in Fuchu, Tokyo.

Upon leaving Japan's coin-op business, Hide Nakajima became president of the major American manufacturer, and became well known for his international business abilities. In his position, he bridged the gap between Japan and the US and had a profound effect on the international outlook of Japan's coin-op industry.

In 1951 he left the faculty of literature, Aoyama Gakuin University, in mid-course. After working in Sagamihara US Army Medical Institute (54–64) and Nihon Kako Seishi (64-72), he entered the amusement industry upon becoming vice-president of Atari Japan Ltd., the subsidiary of Atari Corp., in November 1973, thus entering the amusement industry.

With the purchase of Atari Japan by Namco Ltd. in August 1974 and the establishment of Namco America Inc. in June 1978, Nakajima assumed office as president of Namco America. He entered Namco in September 1980, becoming manager of the overseas operations department. In 1985, however, he left his office in Japan. In February 1985, the Namco group purchased nearly 50% of Atari Game Inc.'s stocks, thereby acquiring substantial management rights. As a result, Nakajima became president of Atari Games. In July 1988, Namco sold its share in Atari Games. Nakajima retired as president of Namco America, and has thereafter dedicated himself to his service as president of Atari games.

In April, this year, Time Warner Inc., Atari Games' parent company, announced that it would reorganize Atari Games, Tengen (one each in the USA and Japan), and Time Warner Interactive (TWI) which together constitute the entertainment division, under the name of TWI. However, the name "Atari Games" is likely to remain. Nakajima was to have played a pivotal role in this reorganization.

Nakajima seemed to realize that he was affected by a fatal cancer; after disposing of his residence in San Jose, CA, he returned home and was hospitalized on June 9. As of June 30, he resigned his office as president of Atari Games, but died before this was officially announced. Geoffrey Holmes, senior-president of Time Warner, succeeded Nakajima as president.

Hayao Nakayama, president of Sega Enterprises Ltd. (president of JAMMA), stated: "Mr. Nakajima was a Japanese who deeply loved the USA. He left a wish that part of his ashes be sprinkled on the land of Arizona. Throughout his life, he denied himself luxuries and was an outstanding businessman. He was an invaluable bridge between the Japanese and US coin-op businesses and his passing is a serious loss for us all."

SNK To Ship "NEO•GEO CD" Sept.

On September 9, SNK Corp., Osaka, will begin shipping "NEO•GEO CD" (retail price: ¥49,800), its new consumer video game console. This was announced on June 2, during the Tokyo Toy Show '94, and the product is chiefly characterized by 64 megabits of RAM capacity – largest in the home video category – coupled with enhanced sound quality.

So far, 500,000 units of the coin-op version of "NEO•GEO" (380,000 for overseas) and 300,000 of the home video type have been shipped since 1990. In the case of the home video, game cartridge prices were as expensive as ¥29,800. However, since CD-ROM prices are significantly cheaper, SNK has developed the "NEO•GEO CD" with a built-in CD-ROM player.

The "NEO•GEO CD" only accepts CD-ROMs (cartridges cannot be used). As for CD-ROM software, 24 existing titles will be shipped at the prices of ¥4,800–8,800. The price of even the most expensive title is below ¥8,800 which is about 1/3 that of the cartridge version. SNK will continue to ship the cartridge version, too.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Namco Merges US Operation Companies

Namco Limited, Tokyo, announced on June 30 its decision to integrate its U.S. operation companies as Namco Cybertainment, and to establish Namco Holding.

On June 1, Namco merged its subsidiaries, Namco Operations and Aladdins Castle Inc., as Namco Cybertainment Inc., IL. Moreover, Namco Holding Inc., which will be established within July, will incorporate Namco's subsidiaries, Namco America, Namco Hometek (both in CA) and Namco Cybertainment, into its capital chain. Namco explains that it is examining the possible offering of Namco Holding's stocks for public subscription.

Capcom Wholly Finances Its Movie "SF"

Capcom Co., Ltd., Osaka, has revealed that the cost of production of the theater movie "Street Fighter", which is now being filmed, will increase from the initially planned $30 million to $45 million, and that it has been decided that Capcom will shoulder the entire cost. The initial agreement was for Capcom and the producer Edward Pressman to split the cost. The movie will be released in X'mas season in the USA.

Capcom decided at the general assembly of stockholders last year that movie production be added to the company's business line, and this movie becomes the first movie to be wholly financed by a video game manufacturer. It was decided that Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, would also serve as producer and would visit the movie locations (Thailand and Australia).

Based on the video game "Street Fighter II", a new story was scripted for the movie "Street Fighter". In the movie, hundreds of international rescue workers are taken hostage somewhere in Southeast Asia by a power-hungry warlord "Bison" (Raul Julia), Colonel "Guile" (Jean Claude Van Damme), a marine commander in a UN-type force, invades Bison's position in order to rescue the workers.

Many of the characters from "Street Fighter II" appear. The main casting is as follows: Wes Studi as "Sagat", Ming Na Wen, as "Chun-Li" and Kylie Minogue as "Cammy".

Capcom is developing a video game "Street Fighter -The Movie" based on this movie aiming at a December release.

Capcom New HQ Bldg. Completed

Construction of the new Capcom head office building, which began in November 1992, was completed at the end of June, and all of the separated head office departments have moved to the new head office building, starting operations from July 4. Capcom constructed a 9-storied building (6,700 m² in total floor area) on 700 m² of land in the center of Osaka investing ¥8,000 million in the land and ¥3,550 million in the building.

Capcom Co., Ltd.
3-1-3, Uchi-Hiranomachi,
Chuo-ku, Osaka 540
phone 81-6-920-3634, 3635